



Una Magia Saracena

PROGETTO DIDATTICO

Attività Post Cinema

In cosa consistono le attività post cinema?

A) Si possono rivedere scene del film su redooc.com, e i ragazzi possono fare esercizi di matematica relativi al film, singolarmente o in classe.

Spettacoli di Matematica è, infatti, partner di REEDOC (www.redooc.com) la piattaforma di matematica più grande d' Italia che da anni supporta, con centinaia di video ed esercizi interattivi spiegati passo per passo, gli studenti e i professori delle scuole italiane.

Dopo la visione del film:

- i Professori avranno diritto a un coupon gratis di accesso alla piattaforma Redooc Premium per tutto l'anno scolastico
- gli studenti avranno diritto a un coupon gratis di accesso alla piattaforma Redooc Premium per 1 mese

B) i ragazzi avranno accesso al progetto di creatività "Entra nella *MATHSFERA*".

Dovranno fotografare oggetti, es. edifici, fiori, tombini, segnali stradali, figure, strumenti di lavoro, etc, e successivamente disegnarci sopra con una app di foto sketching, arricchendoli di note o segni matematici; di seguito degli esempi...



Una volta creata l'immagine la posteranno su

- Instagram postando [#mathsfera](#)
- Oppure la invieranno via mail a mathsfera@spettacolidimatematica.it

I docenti potranno stimolare i ragazzi a lavorare in team, abbinando matematica ed arte.

Le creazioni migliori saranno pubblicate sul sito di SdM e riceveranno dei premi (coupon per Redooc.com, biglietti gratuiti per il film o per spettacoli teatrali).

C) I ragazzi più grandi potranno scaricare LIFE CHOICES, una app con cui orientarsi per le scelte universitarie e di vita e concorrere per vincere dei premi in denaro.

Indicando

- a) la propria materia preferita
- b) il tipo di lavoro che vorrebbe fare
- c) lo stile di vita a lui più congeniale

lo studente sarà indirizzato a brevi interviste di adulti che da giovani hanno fatto le sue scelte e descriveranno luci e ombre del proprio lavoro.

Potrà, inoltre, decidere di intervistare lui stesso un adulto per realizzare una videointervista da aggiungere a quelle già presenti nella app.

In questo caso vincerà un premio in denaro del valore di 30 euro.

D) I professori potranno utilizzare in classe dei Test di apprendimento basati sul film, forniti da SdM, per verificare l'attenzione dei ragazzi alla proiezione.